

Comunità Pastorale Spirito Santo

Pastorale Giovanile

"Conferma i tuoi fratelli"

Incontro con i genitori dei ragazzi che si preparano al sacramento della Confermazione

1. Un tempo per giocare (gioco, tempo libero, mass media)

Lettera "impossibile" di Fausto, 8 anni

Cara nonna,

ma lo sai che sto bene a casa tua, in paese? Un momento, "casa tua" non sono soltanto le due stanze che abiti nella parte vecchia; eppure non hai una grande cascina, né una fattoria per agriturismo; non ci sono attorno prati e piazze! Il mio appartamento in città è più funzionale del tuo, sicuramente, lì ho una stanza tutta mia dove qualche volta arriva un mio amico e passiamo qualche ora davanti ai video giochi, ma gli devo telefonare per farlo venire, e bisogna che sua madre sia disponibile ad accompagnarlo in auto. Succede raramente, perché bisogna mettere d'accordo gli impegni delle due mamme. Ma quando dico: «Accompagnami dalla nonna» voglio dire una cosa del tutto diversa. "Dalla nonna" è un altro mondo, tra le viette strette di paese e le rampe di scale alte. Lì, quando scendo a giocare in cortile (è un piccolo slargo, su cui si affacciano le case, ora trasformate in piccoli condomini, non mi sono mai chiesto di chi è, forse è pubblico) trovo sempre qualcuno, senza appuntamento. Ricordi, qualche anno fa, quando scendevo e poi tornavo subito su? Io non ero abituato per niente a quei giochi, agli spintoni, a certe parolacce; ma tu, nonna, eri tranquilla, non mi ricacciavi subito giù. Potevo mettermi davanti alla TV, dove - almeno - non mi si chiedeva di fare niente di attivo.

Ma quelli del cortile mi attiravano sempre più, così com'erano, di varie "taglie": io mi sentivo piccolo, anche se capivo di avere suppergiù la stessa età di Alfio e Bruno, ma quelli "ci sapevano fare"; poi c'erano i grandi, quelli di prima media e uno che sarebbe stato di seconda «se non mi avevano bocciato», ha detto. Poi, un po' alla volta, ho imparato che gli spintoni non sono spintoni e le urla non sono urla, ma solo modi diversi; l'importante è giocare, questo l'ho capito benissimo. Gli spintoni servono per buttarti nel gioco, per farti "andar sotto" quando tocca a te, insomma per farti partecipare. Non sono spintoni, sono un modo per giocare, per stare assieme, per stabilire un contatto, per sentirsi del gruppo. Chi organizza le partite tocca i suoi, quando si decide chi è della propria squadra. Nella squadra bisogna stare uniti e non fare il gioco per piacere, ma per far vincere la squadra. Così i risultati della squadra sono i risultati di tutti: basta esserci dentro, anche se non si fanno grandi cose. Prima, credevo che bisognasse essere proprio bravi per essere accettati, adesso ho capito che basta essere nella squadra. E il tempo vola. Giusto ieri la mamma mi ha detto: «Ma non vedi mai la TV quando sei dalla nonna?». Io le ho risposto: «Non voglio perdere tempo! Devo giocare con i miei amici». Lei è rimasta molto sorpresa. Deve aver pensato che tu, nonna, hai la bacchetta magica, perché tanto tempo fa io non mi sarei staccato dalla TV per tutto l'oro del mondo.

Ma forse tu hai la bacchetta magica sul serio, l'ho saputo oggi, quando ho capito che cosa fanno le altre nonne. E' stato per il Pierino, che ha giusto un anno meno di me. Strano, lui abita sempre lì in paese, ma non lo vedo quasi mai; quando scende la sua nonna sta sempre lì a guardarlo; si vede che è timido. Ma avrà voglia di giocare? Sta quasi sempre fermo, non si muove; noi lo prendiamo a giocare, ma quando tocca a lui star sotto, non vuole mai starci; allora il mio capo l'ha mandato fuori. Se tu avessi visto la sua nonna! Si è alzata di scatto, si è avvicinata e ha gridato: «Fate giocare anche lui, poverino! ».

Noi non l'abbiamo ascoltata e Pierino era lì in un angolo, tra la nonna e noi. Noi abbiamo continuato a giocare, mentre la nonna lo prendeva per mano dicendogli: «Vieni via, Piero, quelli lì sono egoisti e cafoni. Non vedi che modi da villani hanno?». Ma che cosa ha in testa quella nonna lì? Che per giocare occorrono le protezioni? Ma noo... occorre solo una nonna che stia di sopra tranquilla e non venga tra i piedi a rovinare il gioco.

Va bene sopportare il timido Pierino, ma anche la sua nonna, è proprio troppo!

Tuo Fausto

I misteriosi codici del gioco

Con la sua lettera "impossibile" il simpatico Fausto ci mette su piste significative per capire i codici del gioco che rischiano di essere, per l'adulto, da gran tempo smarriti. Proviamo a ritrovarli proprio nell'ordine in cui Fausto ce li esprime:

- "Casa della nonna" è il luogo dove sono compresi in modo inscindibile i fatti-eventi della vita: tra cui quello del gioco; un bambino-ragazzo, almeno fino alla seconda infanzia, abita in maniera elettiva il luogo in cui gioca, perché lì si esprimono le energie vitali del suo io, lì **il territorio diviene "umano", vissuto**. Si può dire che certi (fortunati) bambini abitano un ritaglio di bosco, di piazza, di oratorio forse più della loro stanza, dove gli adulti hanno ammassato i giocattoli più perfetti e costosi. In questo senso, il cortile - lo slargo - fa parte integrante della "casa della nonna". Ma i nostri figli hanno forse **un luogo in cui abitare?**

- «Devo giocare» è l'espressione più adeguata per il gioco dei nostri figli: è un'espressione apparentemente contraddittoria perché mette assieme "il gioco", l'espressione del non-dovere, dell'inutile, del gratuito e il "dovere" di giocare. Fausto con questo modo di dire non fa che esprimere invece un fatto che gli adulti tardano a riconoscere: il gioco per il bambino non è un di più, un riempitivo, un modo per scacciare la noia; **esso è il segnale del surplus di attività di cui il piccolo essere umano ha bisogno come dell'ossigeno**; in questo senso il "dover giocare" fa parte integrante dell'esperienza. Un bambino che non gioca è un bambino "deprivato". Fausto lo sa così bene che il "riempitivo" TV è soltanto qualcosa che viene dopo, se proprio il "gioco vero" scarseggia. Questo tutti i bambini del mondo lo saprebbero bene, **se solo avessero provato come Fausto che cosa sia un gioco vero, senza intrusioni** degli adulti; esso è il vero contro-potere all'iperposizione alla TV, come vedremo tra breve.

- Per questo "gioco vero" non servono giocattoli, bensì degli strumenti quanto più flessibili e poco predeterminati (una palla, una fionda o una carabina, una bici ...).

Questo, in genere, sorprende molto gli adulti: «Come? Un giocattolo non serve per giocare! ». Dovremmo sospendere per un attimo la nostra riverente obbedienza agli spot televisivi («Fa felice il tuo bambino con il tal giocattolo!») che, ovviamente, quanto più è costoso, tanto più lo farà felice), per scoprire che i nostri bambini sono spesso addestrati a far piacere a noi adulti divertendosi con complicati giocattoli che fanno quasi tutto da soli, in cui il piacere del costruire e dell'inventare è ridotto a seguire certe regole previste. È vero, magari sentiamo bambini che urlano: «Se non mi compri il go kart non sarò mai felice! »; ma sono piccole scimmie ammaestrate. *Un bambino che ha bisogno di sempre nuovi giocattoli è un bambino che scambia "il divertimento" con "il gioco"* : intendiamo dire che vede il giocattolo come riempitivo-consolatorio-fonte di risarcimento. Esattamente come per gli adulti.

I giocattoli, per se stessi, non fanno festa, nemmeno quelli di S. Lucia, S. Nicola, di Babbo Natale o della Befana: la festa è un'altra cosa. **La festa è l'esplosione di un "noi"**.

- Il gioco, in effetti, lo si fa insieme, costi quel che costi; ciò comporta un sempre più netto adeguarsi alle esigenze dei pari e ciò porta il **buon frutto della socializzazione**. Il bambino molto piccolo e - per certi spazi, anche quello più grandicello - gioca molto da solo, simulando, via via che cresce, il compagno immaginario: ma è soltanto un addestramento per prepararsi a giocare con i compagni veri, quelli che gli daranno gli spintoni che lui imparerà a decodificare come sano contatto (anche le "lotte" tra coetanei, che spaventano gli adulti, sono una ricerca di sano contatto e della propria posizione nel sociale). Ne viene che i titoli per farsi accettare nel gioco sono diversi da quelli che immaginano gli adulti e che la scelta dei compagni non segue gli stessi loro criteri (ed è una chance rivoluzionaria!).

- Le intrusioni protettive o dispensatrici di giudizio **non sono mai a "favore"** del bambino, anzi lo incollano alla sua situazione che egli già sente come perdente. Le nonne con la bacchetta magica, dice Fausto, sono quelle che non si scomodano, perché sanno bene che i nipotini se la caveranno da soli, e restano semplicemente disponibili. Altro è che gli adulti giochino insieme ai bambini; ma allora non fanno gli spettatori-giudici dei loro giochi! Altro ancora è il movimento opposto e che cioè siano i bambini a partecipare alle attività ludiche degli adulti.

Come puoi partecipare al cammino di tuo figlio?

1. LETTERA DI FAUSTO: un tempo per giocare

(quinta elementare)

Solo apparentemente questo argomento potrebbe sembrare molto lontano dalla preparazione alla prima comunione. In realtà, una equilibrata crescita umana è inscindibile da un reale cammino nella fede.

Ora, poiché la Cresima è il completamento della iniziazione, non della fede, egli diviene membro di diritto, a pieni voti, del corpo ecclesiale.

Imparare a gestire i rapporti di gruppo è certamente il primo passo per vivere bene le dinamiche del “gruppo ecclesiale”.

Imparare a gestire i rapporti di gruppo è essenziale alla fede che è sempre comunitaria e mai individuale.

2. CELEBRAZIONE EUCARISTICA

Stiamo introducendo i ragazzi a questo momento del cammino di fede?

3. PARTECIPAZIONE AI CAMMINI FORMATIVI

Vedendo il risultato positivo vissuto da molti genitori e considerando alcune fatiche educative, perché non partecipare in qualche modo più diretto al cammino dei propri figli? Eviteremo così di far pensare loro che la fede è roba da ragazzi...

“Argomenti” extra ma importanti

4. ORATORIO ESTIVO

Costi, Educatori, Merenda, Responsabilità